Новая волна Реквиема

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Пойми меня правильно. В те годы я многому научился. Но я не чувствую никакой ностальгии, когда вспоминаю восьмидесятые. Нам всем тогда туго пришлось. Мир как будто слетел с катушек. Конечно, тогда-то я не замечал, что все мы ходили по краю пропасти. Но только теперь я знаю, что мы могли и не пережить те годы. Господи, я надеюсь, в ближайшие десятилетия ничего подобного не повторится. Не знаю, сможем ли мы пережить это снова.

Дэррил Лоуренс, Вентру.

Создатели

Авторы текста: Джейсон Болт, Кристофер Самерс, Алекс Скокел и Эдди Вебб
Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**
Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном
Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном
Дополнительные материалы: Джастин Акилли, Келли Барнс и Кевин Талбот
Разработчик: Эдди Вебб
Редактор: Анита Хэйгер
Арт-директор: Крэйг С. Грант
Дизайн книги: Крэйг С. Грант
Внутренние иллюстрации: Джон Кристофер, Марко Нелор и Фредерико Пиатти
Передняя обложка: Эрик Джонс
Игровое тестирование: Келли Брэген, Райан Джонс, Джей Пичфорд и Джеремайя Растегар

Глава первая:
Век изобилия

Эта книга повествует о совершенно конкретной стороне жизни смертных и Проклятых в восьмидесятые годы прошлого века. Более того, при её написании мы совершенно беззастенчиво исходили из американской точки зрения, хотя и намеренно сгущали краски. Мы не пытались изобразить мир таким, каким он был, иначе все нововведения этой книги сводились бы к изображению кровососов в тёмных очках или смертных с чудаковатыми причёсками.

Давайте признаем: когда мы вспоминаем восьмидесятые годы, какими они стали для американской культуры, мы неосознанно – а порой и намеренно – преувеличиваем свои впечатления. Речь идёт о поколении, которому с молодых лет говорили, что жадность – это добродетель нового времени. Мы стремились даже не к изобилию, а к переизбытку, причём во всём сразу – от денег и секса до славы и новых поджанров музыки. Мы всё ещё боялись войны с Россией, которая оставалась нашим геополитическим противником, несмотря на тяготы перестройки и ужасы чернобыльской катастрофы. Мы боялись, что СПИД искалечит наши тела, а технологии вторгнутся в наши дома.

Само это время даёт нам прекрасную отправную точку для изображения яркого, глубокого и слегка двинутого мира, однако мы говорим не о настоящей Америке. Мы говорим о сеттинге **Vampire** и **Мире Тьмы** в целом.

Поэтому завершим вступление тем, с чего начали: мы фокусируемся на конкретной стороне жизни вампиров и смертных в восьмидесятые. Мы не меняем сеттинг – иначе эта книга была бы намного толще, – но мы показываем, как всего три десятилетия политических и культурных перемен могут повлиять на вампиров – и повлиять больше, чем они сами готовы признать.

Тема:
Стремительный бег истории

Вампиры часто говорят о трудностях с адаптацией к новому времени. Многие из них даже приписывают себе *неспособность* угнаться за любым историческим периодом, кроме того, в который они родились. Конфликт между прошлым и настоящим всегда оставался одной из основ игры **Vampire**.

New Wave Requiem развивает этот конфликт до предела. Неонаты пользуются инструментами, знаниями, а порой даже языком, о котором старейшины просто *не знают* – не говоря уже о том, чтобы приспособиться к этим новшествам.

Атмосфера:
Всё знакомо – но всё по-другому

New Wave Requiem не меняет основы сеттинга так, как книги о Риме, Тёмных веках и других исторических периодах, о которых вы могли читать в других дополнениях к **Vampire**. Однако он наполняет мир Реквиема совершенно иными *деталями*.

Все помешаны на обилии видеоплёнок. У всех есть телевизор, у многих – видеомагнитофон. Все носятся в поисках денег, и все говорят друг другу, что жадность – великая добродетель, а не порок. У всех есть своя точка зрения. Это поколение слова “я”, в котором гордыня и эгоизм превозносятся над любыми другими качествами. Это поколение длинноволосых рокеров и зарождающейся готической субкультуры.

А для Сородичей это поколение страха перед изменившимся миром, который ещё вчера казался совсем другим.

Переходный период

Соединённые Штаты Америки меняются на глазах, и если половина смертного населения борется против нововведений в политике, технологиях и культуре, вторая половина пытается развить эти нововведения до максимума. Большую часть этого десятилетия страной правит Рейган, который постепенно отходит от ведения холодной войны и развязывает другую войну, которая становится первой войной Америки против *концепции*, а не геополитического противника. Он начинает войну с наркотиками.

Один процент человеческого населения держит до девяносто девяти процентов всей власти в стране. И наоборот, последний процент политического могущества распределяется поровну между бесчисленными движениями, организациями и даже бандами.

А это означает, что впервые за всю историю своего существования американское общество деградирует (или *поднимается*) до культуры Сородичей.



Эй, я не так всё запомнил!

Эта книга не повествует о восьмидесятых. Она рассказывает об атмосфере восьмидесятых. Что ещё важнее, она говорит об атмосфере американских восьмидесятых. Это не гид и не книга воспоминаний – это эмоциональное отражение того времени, сконцентрированное на нескольких страницах. Если во время игры вы столкнётесь с необходимостью выбирать между реализмом и духом времени, без колебаний обращайтесь к последнему.



Города и городки

За пределами всего нескольких мегаполисов по всем Соединённым Штатам ютятся маленькие городки, в которых все знают друг друга и потому боятся любых чужаков. Люди придерживаются странных правил и суеверий. Хотя сюда уже начали добираться первые волны рационального мышления, эти поселения всё ещё остаются крохотными и замкнутыми микромирами.

Но что делают Сородичи? Они привычно стекаются в города смертных, надеясь разбогатеть или стать Князьями новых доменов за одну яркую кровопролитную ночь. Это поколение рока и панка, и оно просто не могло обойти Проклятых стороной.

Чикаго: О, это худший город на свете. На южной его стороне полицейские ведут самую настоящую Войну с преступностью. Там живут люди, которым приходится (а нередко и *нравится*) нарушать закон, чтобы добиться хотя бы подобия финансового благополучия. Полицейские боятся заходить в их кварталы без поддержки спецназа, и всё здесь решают крупные боссы мафии.

На ночных улицах этого Города Проклятых кровососы празднуют свой триумф. Они охотятся на людей сколько хотят и когда хотят. Многие делают это просто для развлечения, пробираясь в ветхие здания, разрисованные безвкусными граффити, и срывая двери с петель. Эти страшные – и прекрасные – южные части города тянутся на добрую милю от центра, и только в сердце Чикаго можно увидеть культурных людей, туристов и, разумеется, кинооператоров.

Детройт: Этот город утратил большую часть своей привлекательности в послевоенное время. Граждане разъезжаются по пригородам, откуда многие из них вскоре отправятся в другие города или даже штаты. Тысячи зданий пустуют, стремительно покрываясь растительностью. Постоянные мятежи и протестные шествия становятся идеальным поводом для возрождения ранней панк-сцены. Вампиры часто устраивают убежища в заброшенных зданиях. Носферату стекаются в город со всех окрестностей, в то время как Вентру собирают чемоданы.

Лос-Анджелес: Голливудский гламур всё ещё пронизывает этот город подобно лунному свету, но это десятилетие *рока*. Музыканты снимают всё более жёсткие клипы, и их имена начинают попадать на ТВ и в газеты не реже, чем имена кинозвёзд. Не считая чистеньких улиц Беверли-Хиллз, западный Голливуд теряет своё величие и репутацию – не в последнюю очередь из-за эпидемии СПИДа.

Восточная часть Лос-Анджелеса охвачена бесконечной войной между бандами. Сородичи – главным образом из числа Инвиктус – стекаются в город, привлечённый в равной степени богатствами и престижем этого города. Разумеется, места на всех не хватает, поскольку мало кому хочется становится Регентом Китайского театра Граумана. Князь города строго запрещает Обращение знаменитостей и питание кровью миллионеров, но за кулисами все вампиры Лос-Анджелеса играют в опасную игру. Они охотятся именно на тех людей, которые запросто могут разоблачить их тайну перед камерами, и наслаждаются авторитетом, который они получают среди других Сородичей благодаря связи с такими друзьями.

Майами: Майами приобретает славу города стильных рубашек и продолговатых катеров, однако в действительности он оказывается в числе самых горячих точек в войне с наркотиками. Колумбийские контрабандисты и кокаин становятся неофициальными символами города. Коррумпированность полиции достигает рекордно высокого уровня. Контраст между солнечными улицами, привлекающими туристов, и стремительным ростом насилия, забирающим жизни десятков смертных, делает этот город практически идеальным местом для Проклятых. Вы выпили кровь человека до капли? Ничего, полиция всё равно не станет это расследовать. Наслаждайтесь!

Новый Орлеан: "Самый беспечный город Америки" живёт в подвешенном состоянии между распространением странных религиозных культов и ростом туристической популярности. На одной улице люди устраивают карнавал, на другой – поклоняются духам вуду. Ланцеа Санктум всё ещё находятся у власти, однако Колдовской круг ведёт с ними активное противостояние на политическом, религиозном и даже оккультном фронте.

Нью-Йорк: А вот и настоящее сердце страны, бьющееся в энергичном ритме – однако кровь, которую оно разгоняет по всей Америке, куда больше похожа на проклятое Витэ Сородичей. Уолл-стрит разрушает жизни. Самовлюблённые молодые люди в полосатых костюмах обводят друг друга, стремясь раздеть оппонента до нитки и помешать тому сделать то же самое с ними. Компании заключают союзы и начинают рекламные войны в таком бешеном темпе, что даже Гарпии Проклятых начинают отставать от новостей.

Нью-Йорк становится Меккой для вампиров Инвиктус. Они считают его золотым городом, открывающим бездну возможностей для самых ярких и знатных Сородичей современности. Однако спустя какие-то месяцы чужаки начинают бежать из города в родные домены, надеясь спасти себе жизнь там, где они не смогли спасти кошельки.

Политика и текущие события

Традиционные ценности рушатся по всей стране, и кое-кто начинает приходить к выводу, что пора с этим что-то делать. Консервативные политики и религиозное общества появляются каждый день. Харизматичные лидеры начинают пропагандировать возвращение к своим культурным истокам, однако смертные продолжают разводиться, употреблять наркотики и кутить, всей душой приветствуя Век изобилия.

Холодная война

В глубине души все ждут, что холодная война резко повысит температуру и превратится в войну ядерного огня. Паранойя и подсознательный страх перед будущим лежит в самом сердце восьмидесятых. Даже Сородичи постоянно ждут крупных перестановок, зная, что в этот период может случиться практически что угодно. *Фактически* что угодно.

Даже они принимают стороны в этом конфликте смертных идеологий. В Элизиумах коммунисты читают речи против поборников демократии. Те, кому недостаточно простых дебатов и оскорблений, продолжают свои разборки на ночных улицах.

Страх перед кровью

В зависимости от конкретного года, смертные и вампиры обсуждают проблему с ВИЧ (Вирусом иммунодефицита человека), СПИД (Синдромом приобретённого иммунодефицита) или даже ГИД (Гейским иммунодефицитом, поскольку долгое время эта болезнь считалась последствием однополых связей). Смертные боятся подхватить эту заразу, вампиры – стать её разносчиками. Все три термина постоянно звучат в Элизиумах и становятся горячей темой для обсуждения в котериях по всему миру.

Некоторые из Благословенных прибегают к образу "новой чумы", используя её для своей пропаганды. В их глазах, СПИД становится верным признаком гнева Божьего. Многие начинают говорить о Геенне и Апокалипсисе, посланном уничтожить всё человечество за его грехи. Другие вампиры шепчутся о родословной Морбус, а особенно параноидальные представители их ночной расы задаются вопросом, как им избавиться от этих чумных крыс.

Иран-контрас

В этот период практически невозможно было включить телевизор и не услышать очередные подробности о скандале с поставкой оружия в Иран. И лишь немного реже появлялись репортажи о поддержке никарагуанских партизан американскими властями. Хотя даже эти бесконечные расследования не позволили обнаружить доказательства того, что сам Рейган был вовлечён в вышеупомянутые конфликты, виновными признали сразу одиннадцать высокопоставленных чиновников, близких к самому президенту.

Сородичи недоумевали, глядя на то, как одна из мировых сверхдержав проводит двух- и трёхслойные политические интриги, которые раньше считались почти эксклюзивной прерогативой самих вампиров. Впервые за долгое время не Проклятые отражали дневную культуру смертных, а смертные – ночное общество кровососов.

Сказочное венчание

Весь мир ожидал ядерной катастрофы, и американцы – что из числа простых смертных, что из числа вампиров – чувствовали, что им просто необходим некий символ надежды и веры в будущее. Этот символ им подарило венчание Принца Чарльза и Дианы Спенсер. Диана была везде, от телеканалов и радионовостей до журналов и клубов. Однако, хотя это может показаться неочевидным, именно эта истерическая, полурелигиозная тяга к свету как нельзя лучше показывала, насколько всё западное сообщество боялось за своё будущее.

Японская культура

Крупнейшие технологические достижения этого периода обязаны своим появлением японским изобретателям. С экономической точки зрения японцы направляли движение самих Соединённых Штатов, что не могло не отразиться на массовой культуре.

Японские продукты не только считались лучшими – они становились своего рода символами продвинутости и статуса. Образ ниндзя проникал в ТВ-шоу, мультфильмы и магазины игрушек. Фильмы о боевых искусствах заполняли кинотеатры и зарождающиеся салоны видеопроката. По всей стране возникали додзё, и почти любой в тот или иной момент хвастался, что владеет карате.

Японские Сородичи использовали эти тенденции для того, чтобы проскользнуть в Чайнатауны и "Маленькие Токио" больших городов, собираясь в небольшие семейные группы азиатских вампиров. Экзотические родословные наподобие Буракумин даже позволяли себе жить по собственным правилам, не признавая Князей своих городов.

Видеокассеты

Распространение видеомагнитофонов и ручных видеокамер стало революцией для смертных и кошмаром для Проклятых. Трудно даже примерно подсчитать случаи, когда эти технологические новинки использовались молодыми вампирами для сбора компромата – включая сведения о нарушении Маскарада.

Телефоны

Большинство вампиров всё ещё предпочитали использовать письма или курьеров, однако самые молодые начинали пользоваться телефонами. Конечно, беспроводные телефоны стоили дорого и ломались за считанные месяцы. Мобильных телефонов практически не было, и они принимали форму громоздких моделей, которые чаще всего оставляли в автомобилях. Пейджерами могли обзавестись только богатейшие из богатых – что они, разумеется, обязательно делали. Тем не менее, смертные и неонаты быстро освоили искусство передачи сообщений через таксофоны, которые тогда устанавливали почти на каждом углу.

Компьютерная революция

В восьмидесятые годы компьютеры оставались по большей части потенциальной сферой развития. Об Интернете знали только в академических кругах, а до создания Всемирной паутины оставалось ещё целое десятилетие. Несмотря на это, многие люди (и Новообращённые) обучались использованию компьютеров для создания независимых журналов. Особенно этим отличались Дэва и Картианцы. К концу восьмидесятых компьютеры и вовсе перестали считаться сугубо офисным элементом и начали появляться в домах обычных людей.

Компьютеризированные бюллетени

Некоторые американцы пошли ещё дальше и начали создавать локальные сети или бюллетени –электронные доски объявлений на самые разные темы. Благодаря бюллетеням пользователи могли обмениваться сообщениями, загружать и скачивать файлы и даже играть в рудиментарные игры.

В Детройте среди вампиров наделал шумиху один бюллетень под названием Цифровой Элизиум, в котором местные Картианцы могли обсуждать что угодно, включая глупость местного Князя. Системным оператором там работал (а на протяжении всех восьмидесятых и *продолжает* работать) Дэва по прозвищу Ноль, который использовал строгие меры безопасности для блокировки пользователей, разделяющих взгляды Князя.

Правоохранительные органы

Полиция всё ещё полагается на информаторов и стукачей. Криминалистика только зарождается, и создание крупных баз с отпечатками пальцев, как и составление баллистических расчётов на компьютере, всё ещё остаётся недостижимой мечтой.



Отпечатки пальцев

Одно из частозабываемых преимуществ Сородичей заключается в том, что они не выделяют пота, а потому и не оставляют явных отпечатков пальцев (хотя использование специальных порошков может помочь опытному специалисту взять такой образец). Другое дело, что Сородичи часто дотрагиваются до кожи смертных или животных во время кормления и разговоров. В среднем, считайте, что попытки собрать отпечатки пальцев вампира проходят со штрафом -3. Сородичи, вложившие Витэ, чтобы придать себе более живой вид, понижают этот штраф до -1.



Демократизация СМИ

При внезапном появлении домашних компьютеров и копировальных машин в большинстве крупных городов появляются любительские журналы (или “зины” – сокращённо от “*magazine*”). Среди вампиров этими “личными СМИ” начинают активно пользоваться всё те же Дэва и Картианцы, однако в этой сфере – в отличие от компьютеров – от них практически не отстают прозелиты Ланцеа Санктум.

Демократизация печати косвенным образом выливается и в появление свободных радиостанций. Ярким примером становится Полночное радио, сигнал которого Проклятые могли поймать только раз в неделю в определённых районах Чикаго. Шоу ведёт таинственный ди-джей, известный только как Торн. Он транслирует колонки сплетен, копается в грязном белье местных Сородичей и высказывает собственное мнение о политике домена.

В восьмидесятые настоящая личность Торна всё ещё остаётся неизвестной, однако он уже успел нажить себе уйму врагов. К сожалению для последних, им пока ещё не хватило ума заподозрить тощего и подобострастного Носферату Гарольда Фарли, который всё время находится у них на виду.

Сатанизм

Отчасти из-за стремления консервативных христианских общин к возвращению прежних моральных устоев, а отчасти из-за самой остроты этой темы сатанизм становится ещё одним вездесущим явлением.

Музыкантов обвиняют в сокрытии демонических призывов в их текстах. Фантастов называют вербовщиками самого Дьявола. Поклонников ролевых игр считают сектантами. И все эти обвинения беспрерывно повторяются и развиваются “специалистами по оккультизму”, которые откуда-то массово появляются на ТВ-шоу.

Даже ФБР создаёт подразделение для расследования оккультных преступлений и изучения дел, связанных с культовой деятельностью. И если для смертных культистов это оказывается просто маленькой неприятностью, то вампиры начинают собирать в Элизиуме настоящие военные советы, пытаясь понять, как предотвратить новую Инквизицию.

Впрочем, не все обвинения в сатанизме оказываются беспочвенными. Во многих доменах вампиры рассказывают о котериях Своры Белиала, которые странствуют по дорогам в передвижном убежище, похищая детей из домов и отлавливая запоздалых прохожих у круглосуточных магазинов.

Музыка

Говоря об атмосфере восьмидесятых, невозможно не упомянуть, какую огромную роль в культуре этого периода играла музыка. Музыканты считались настоящими звёздами нового поколения и появлялись везде, от фильмов и передач до романов и даже показов моды.

Глэм-рок уступил место металлу и диско, и к концу десятилетия музыка приобрела тяжёлое и агрессивное звучание. Тогда же расцвёл панк, привлёкший и многих молодых анархистов среди Сородичей.

Готика

Конец 70-х породил совершенно новую категорию музыкальных групп, таких как “Joy Division”, “Siouxsie and the Banshees”, “The Cure” и “Bauhaus”. Переняв безудержную энергию панка в восьмидесятых, их музыка стало ещё более угрюмой и безысходной. Постепенно вокруг этих групп выросла целая субкультура, получившая название готической.

Бархат, кружева и краска для век неожиданно стали универсальными стилистическими инструментами, которыми пользовались даже мужчины. Волосы стали не просто длинными, а *огромными*.

В Соединённых Штатах готическая сцена сосредоточилась на ещё более тёмном варианте анархической эстетики, чем панк, фактически превратив её в нигилизм. Призрачные лица, рыболовные сети на руках и сложный макияж делали готов похожими на живых мертвецов, а некоторые из них и вовсе стали открыто называть себя вампирами.

Не стоит и говорить, что расцвет готической сцены до сих пор остаётся одним из немногих периодов, когда вампиры чувствовали себя комфортно даже среди простых смертных.

Глава вторая:
Суетливые ночи

Обычные люди запомнили восьмидесятые как эпоху, в которую жизнь была коротка, а время летело столь быстро, что никто даже не пытался за ним угнаться. Каждый день люди пробуждались в мире, в котором снова что-нибудь изменилось. Так видели эту эпоху *даже люди*.

Что до Сородичей, то они оказались в мире безумства и хаоса. Многие из них помнили, сколь неизменным был мир предыдущих веков. Последние десятилетия человечество развивалось быстрее, однако к культурным и технологическим новшествам большей части столетия можно было привыкнуть.

Но восьмидесятые показали вампирам, что человечество может меняться каждую ночь. То, что было новинкой ещё вчера, сегодня считалось старьём. Видя, с каким трудом *люди* пытаются адаптироваться к этому дивному новому миру, Сородичи понимали, что у них самих нет ни малейшего шанса привыкнуть к этой эпохе. Они чувствовали себя живыми реликтами, до которых никому нет дела.

Но молодые вампиры, ещё не отвыкшие мыслить как люди, не оставляли попыток найти ответ на стремительное изменение мира. Одним из таких ответов стало появление Какофонии – своего рода СМИ, занимавшихся проблемами самих Проклятых.

Какофония принимала разные формы, однако в любом домене Сородичи знали того, кто мог организовать для них передачу сообщений через локальную сеть, телефон или радио. Многие обучались этому сами. Какофония приобрела такую неоспоримую популярность среди американских Сородичей, что само это слово фактически стало отдельным термином, который всё ещё иногда звучит в современные ночи.

Счастье в жадности

В отличие от многих других десятилетий двадцатого века, 1980-е годы были отмечены культивацией беспредельной жадности – и не просто стремления разбогатеть, а целой новой идеологии: материализма без раскаяния.

Даже если у вас всего вдосталь, этого недостаточно. Вам нужны большие машины. Большие аппетиты. Большие ссоры. Всё вдруг приобрело гигантские формы. Всё стало чрезмерным.

Зачем покупать дешёвый автомобиль, когда вы можете водить элитный? Зачем убивать парня ножом в тёмном переулке, когда вы можете использовать бензопилу? Зачем казнить неоната за оскорбление, когда вы можете разрушить его компанию?

Парадоксальный оптимизм

На фоне этого хаоса и безудержной жадности все вдруг начали чувствовать оптимизм – и опять же, это коснулось вампиров не меньше, чем смертных. С одной стороны, все неожиданно стали состязаться друг с другом в борьбе за богатства и славу, однако теперь на вершине мог оказаться *любой*. Вам не нужно было рождаться в богатой семье или клане – достаточно было ума и решительности.

Сегодня босс отдаёт вам приказы, но завтра вы занимаете его место. Сегодня вами правят старые и могущественные вампиры, а завтра в Княжеском кресле сидите вы. Дело не только в том, что смертные и Сородичи поверили в возможность вершить свою судьбу. Они поверили в то, что успеха можно добиться *за одну ночь*.

Переделанный Маскарад

Впервые за долгие тысячелетия вампиры оказались *популярны*. Их не просто любят – их обожают. Они повсюду, от книг и фильмов до песен и комиксов. Они правят своими ночными улицами и пьют тёплую кровь – и людям это нравится.

А это не могло не породить перетолки во всех Элизиумах Америки. Вот только самые общие мнения Проклятых о происходящем.

• **Катастрофа:** Традиции и законы Проклятых веками защищали их от тотального истребления. С популярностью вампиров в культуре необходимо что-то делать.

• **Принятие:** Некоторые вампиры указывают друг другу на то, что Маскарад был придуман не для того, чтобы полностью уничтожить сведения о вампирах. Его создали для того, чтобы смертные не начали новую Инквизицию – и только. Если современное человечество не видит проблем в существовании кровососов, то почему бы не позволить отдельным смертным выжить после того, как они узнали тот или иной факт о ночном обществе Проклятых?

• **Облегчение:** Почему какая-то древняя догма мешает вампирам жить так, как им нравится? Очевидно, что Традиция Маскарада больше не актуальна. Вампиры достаточно сильны, чтобы заставить людей поклоняться им как богам. Действуйте!

Кланы восьмидесятых

Дэва

Впервые за много веков Дэва чувствуют себя на своём месте. Они живут в гармонии с культурой смертных на протяжении всего восьмого десятилетия. Люди прославляют порок. Тёмные страсти находят своё отражение в каждом неоновом знаке, каждой татуировке и каждом ночном заведении.

Маскарад всё ещё остаётся одной из главных Традиций, однако никто уже не боится намекать смертным на свою нечеловеческую природу – хотя бы в частном порядке. В конце концов, сколько людей уже заявляют, что в клубе для готов живут сатанисты, демоны и вампиры?

Дэва знают, что опаснее всего то, о чём люди умалчивают. Они живут среди смертных и организуют новые клубы, тусовки, компьютеризированные бюллетени и “зины” – журналы для своих. Они окружают себя поклонниками, любовниками и фанатами. Что бы там ни говорили Вентру, Суккубы прекрасно знают, что это десятилетие принадлежит им.



Хром и стекло

Постоянное общение со смертными позволяет Суккубам восьмидесятых слегка ослаблять влияние своей сущности на их отражения. Когда отражение Дэва появляется на небольших зеркальных поверхностях наподобие хромированной барной рельсы или стеклянного журнального столика, персонаж может пройти проверку Манипулирования + Коммуникабельности и в случае успеха оставить отражение незамутнённым. Тем не менее, настоящие зеркала всё ещё искажают отражение кровососа по обычным правилам.



Тореадор

В тёмных галереях Нью-Йорка и Чикаго проводятся выставки очередного культурного феномена, который интересует смертных в последние ночи. Именно *в последние ночи*. Для Тореадоров восьмидесятых беспрерывный рост и упадок художников и фотографов становится настоящей головной болью. Ещё вчера смертные восхищались картинами одного стиля, а теперь им нужны другие. Ещё в том месяце в галерее висели творения самого Тореадора, а теперь Проклятые говорят друг другу: “О, как измельчала наша культура… Жаль! Тот художник подавал большие надежды!”

Гангрел

Гангрел никогда не чувствовали свою правоту больше, чем в восьмидесятые. По мнению большинства из них, человечество (и другие Сородичи) получило то, к чему шло с самого начала: хаос абсолютной цивилизованности. В городах невозможно уснуть от шума. Знание брендов ценится больше, чем знание жизни. Подлинными героями считаются манипуляторы и лгуны.

Многие Дикари находят себе потомков среди ветеранов, вернувшихся из Вьетнама. Эти смертные научились выживанию в джунглях, и они видят, что этой стране не нужны бойцы и герои. Им нужны только рок-звёзды и бизнесмены. Солдатам нужна новая семья, и Гангрел готовы её предложить.

Города медленно разрастаются навстречу друг другу, а в сельской местности трудно найти территорию, которая не принадлежала бы кому-нибудь из Сородичей пригорода. Поэтому некоторые Дикари путешествуют из домена в домен, иногда даже выполняя задачи других вампиров взамен на услуги и деньги. Особенно это касается работы на городских старейшин, которые не доверяют технологических новшествам и полагаются лишь на посыльных.



Новая Практика:
Безмолвная депеша (Анимализм •••, Превращение •)

Цена: 1 очко Витэ + 1 очко Воли

Бросок: Манипулирование + Знание животных + Анимализм – Самообладание животного.

В случае успеха вампир записывает короткое сообщение в поведении или физических свойствах животного – наподобие запаха или цвета глаз. Любой обладатель Анимализма сможет прочесть то, что “записано” на этот живой носитель, но только если начнёт пристальное изучение зверя.

Исключительный успех налагает штраф -2 на попытки других вампиров (помимо самого адресата) расшифровать послание.

Освоить эту Практику можно за 12 очков опыта.



Бруха

Преступность растёт, а наркотики распространяются по стране с такой скоростью и в таком количестве, что Рейган вынужден объявить наркоторговле войну. Тем не менее, мексиканскую банду Бруха это ничуть не волнует. Они развозят наркотики по всей Калифорнии и другим штатам, оставляя за собой следы разрушения или оседая в небольших городах, чтобы как следует покутить, прежде чем воссоединиться со своими братьями.

Мехет

Другие Сородичи твёрдо убеждены, что в этот век рациональной мысли Мехет должны оказаться в весьма и весьма уязвимом положении. Разумеется, не все из них занимаются мистикой и оккультизмом, однако их легче всего принять за демонов или членов сатанинских культов. И это не говоря о непопулярности мистических учений, которую подкрепляет сатирическое изображение оккультистов в фильмах и книгах.

Ирония заключается в том, что Мехет никогда не чувствовали себя лучше. Восьмидесятые стали началом информационного века. При всех прочих равных Мехет получают от него куда больше, чем остальные Проклятые, благодаря простому использованию технологий и проведению необычных исследований. А кроме того, холодная война открывает им массу новых возможностей. Многие Тени способны выполнять шпионские задания там, где за них не взялся бы даже самый опытный смертный агент. И если одни Тени работают на людей, то другие выполняют поручения других вампиров. Картианские представители клана и вовсе занимаются массовым обрушением капитализма по обе стороны Железного занавеса.

Кроме того, из-за непредсказуемого развития событий на всём протяжении восьмидесятых Мехет оказываются в цене у других Сородичей как гадатели и оракулы. Большинство вампиров боятся того, что им принесёт будущее. Поэтому многие Тени осваивают искусство прорицания и гадают на чём угодно, от карт Таро и кофейной гущи до чайных листьев и свежих органов. Некоторым буквально из ночи в ночь приходится принимать в своём убежище новых клиентов.



Воспроизведение
(Ясновидение •••)

Эта способность заменяет третий уровень Ясновидения, *Спиритическое прикосновение*. При достижении этого уровня Дисциплины вампир должен выбрать, какую из двух способностей он получит.

Воспроизведение требует физического контакта с кассетой или дискетой. Стоит заметить, что мало кто из современных вампиров пользуется этой способностью из-за редкости подобных медианосителей.

Цена: отсутствует

Бросок: Интеллект + Наука + Ясновидение

Если персонаж владеет Компьютером • или ••, он получает +1 дайс к этой проверке. Если он развил этот Навык до ••• или выше (чем мог похвастаться далеко не каждый неонат, Обращённый в восьмидесятых), бонус вырастает до +2.

В случае успеха вампир узнаёт информацию, содержащуюся на электронном носителе. Он слышит музыку или аудиозапись, просматривает фотоплёнку или читает написанный текст. Сородич воспринимает эту информацию в реальном времени, а потому на обнаружение нужного фрагмента у него может уйти чересчур много времени. Поиск конкретной информации требует проверки Сообразительности + Науки.

Если вампир добивается исключительного успеха при активации этой силы, он запоминает найденную информацию с абсолютной фотографической точностью.



Морбус

По миру смертных распространяется новая чума, и когда Сородичи узнают о появлении Разносчиков в своём городе, многие из городских Проклятых начинают связывать эти два явления воедино. Отверженные Сородичами и смертными, Морбус вынуждены скрываться одновременно от тех и других, но в то же время не могут просто уйти куда-нибудь в захолустье, как Гангрел. Сама оккультная физиология Морбус заставляет их питаться кровью заражённых людей, а потому многие из них стекаются в “гнойники” наподобие Сан-Франциско, где в восьмидесятые годы на заражённого человека действительно можно было наткнуться по нескольку раз за ночь.

Носферату

Восьмидесятые были годами богатства, экзотических иномарок и дорогих костюмов – для одного процента населения. Остальные довольствовались в лучшем случае средним заработком. Даже государственные учреждения начинали терять финансирование, и на улицы нередко выпускали даже наркоманов и психически больных. Это могло быть несчастьем для смертных, однако для Носферату подобный хаос стал настоящим благословением. Эти вампиры скрывались среди бездомных, психов и наркоманов, иногда даже притворяясь нищими или жертвами заболеваний.

Кроме того, Носферату нашли себе новых слуг среди наркоманов, которых мог запугать даже простой неонат. Многие Призраки жили в притонах или заброшенных сооружениях вместе с любителями крэка. Некоторым удавалось построить настоящие королевства нищих посреди своих загнивающих кварталов.

В то же время, многие Носферату чувствуют себя особенно несчастными из-за возникновения массового интереса к физическому совершенствованию. Люди повально ходят в спортзалы, следят за собой и смотрят передачи об улучшении внешности. Впервые за долгое время некоторые Призраки обнаружили, что миру действительно не всё равно, как они выглядят – даже если они скрываются среди отбросов общества.

В сущности, некоторые из них даже присоединились к Ордо Дракул в надежде, что орден поможет им избавиться от своего проклятия. Разумеется, этого не произошло.



Белые дорожки и стеклянные трубки

Смертные, употребляющие кокаин (или Сородичи, питающиеся их кровью) получают +1 дайс к проверкам Выносливости и Силы. С другой стороны, они становятся более

нервными, получая штраф -1 к Социальным проверкам. Крэк обладает похожим, но ещё более сильным эффектом, увеличивая и штраф, и бонус на единицу.



Буракумин

Хотя многие Буракумин просочились в Америку незаметно для большинства Сородичей, многих из них выдаёт приверженность жёсткой иерархии, к которой они привыкли на родине. Западная концепция равенства всех людей, которая особенно сильно чувствуется в период восьмидесятых, кажется им просто немыслимой. С другой стороны, некоторые принимают эту философию и порой даже возвращаются домой, неся с собой Картианское учение в родные домены.

Вентру

Для Вентру восьмидесятые были временем шансов и достижений. Сам образ директора и миллионера стал превращаться в культурную икону. Именно тогда появились корифеи бизнеса наподобие Леоны Хелмсли, Ли Якокки и Дональда Трампа. А уж тенденция слияния крупных компаний в единые мегакорпорации, подчиняющиеся одному сильному лидеру, стала для Вентру даром небесным.

Лорды восьмидесятых уловили дух этого времени как никто другой. Они стремительно начали богатеть и во всём демонстрировать свою власть. Одного автомобиля им недостаточно: цифра *пятнадцать* звучит поинтереснее. Один дом? У Патрика сразу три дома в этом городе и один в Хэмптоне, а с него ещё нужно сбить спесь.

В этот период Вентру даже начали ужинать с богатыми смертными, заставляя себя поглощать человеческую пищу. Быть замеченным в эксклюзивном ресторане – великое достижение. Ради него можно и потерпеть.



Новая Практика:
Всё напоказ (Доминирование ••, Величие •)

Вампир одевается в лучший костюм, делает себе причёску до потолка или просто сорит деньгами. Вложив очко Воли, персонаж добавляет уровень своих Ресурсов к любым Социальным проверкам до окончания сцены.

Освоить Практику можно за 10 очков опыта.



Икарианцы

Члены этой старинной династии, описанной в книге **Lancea Sanctum**, верят, что они обязаны служить своим повелителям, потому что только так они получат своё величайшее вознаграждение: возможность править своей родословной после того, как очередной старейшина впадёт в торпор.

Их подход к правлению семьёй в восьмидесятые нисколько не отличается от того, которым они пользовались на протяжении многих столетий до этого. Они делают всё, чтобы их протеже были рады, что они состоят в такой богатой и влиятельной семье. Любых недовольных и инакомыслящих Икарианцы убирают как можно скорее.

Ковенанты восьмидесятых

Картианцы

Коммунистическая угроза по-прежнему нависает над территорией Соединённых Штатов. По всей стране сторонники коммунизма с ужасом наблюдают за распадом Советского Союза, в то время как рядовые американцы видят в этом символ триумфа их идеального общества.

Картианцы тоже делятся в этот период на “партии”, у каждой из которых – своё мнение о том, как реагировать на реальную или мнимую победу демократии в холодной войне. В целом, восьмидесятые отмечены духом индивидуализма, однако не все Картианцы, относящие себя к фракции Индивидуалистов, считают этот период своей эпохой. Индивидуализм восьмидесятых во многом родственен эгоизму. Здесь каждый стремится выразить своё “я”, однако не слишком торопится слушать слова других.

Картианцы стараются построить новый мир, а не просто разрушить старый. Поэтому даже Индивидуалисты ищут пути в действительно безупречное общество, в котором у каждого будет свобода слова, однако в котором это слово будет иметь ощутимый вес.

Никуда не делись и Коллективисты. Они понимают, что коммунизм потерпел лишь временное и локальное поражение. Кроме того, вампиры никогда не *копировали* человеческое общество. Даже если коммунизму в мире людей приходит конец, Коллективисты не потеряли надежду выстроить его в своих ночных городах.

Колдовской круг

После своего взлёта в шестидесятые и семидесятые годы Колдовской круг переживает стремительное падение под давлением консервативного христианства и безжалостного рационализма. Куда больше, чем в предыдущие десятилетия, им приходится сбиваться в тайные культы, живущие на окраинах своих доменов.

Безусловно, некоторые Проклятые обращаются к ним за советами по оккультным вопросам, а в некоторых городах – наподобие Нового Орлеана – они всё ещё обладают огромной политической силой.

Тем не менее, массовая победа Инвиктус во многих доменах восьмидесятых привела к укреплению власти и их союзников из Ланцеа Санктум. Теперь Аколитов преследуют как еретиков, сатанистов и демонопоклонников. В некоторых доменах им даже приписывается связь со Сворой Белиала.

Инвиктус

В Америке восьмидесятых деньги и власть значат всё. Инвиктус обладают и тем и другим. Они контролируют Уолл-стрит и оплачивают поставки наркотиков через мексиканскую границу. Многие неонаты и даже служители перебираются в ковенант Первой знати, привлечённые блеском золота и роскошью ночных вечеринок.

Вместе с тем, члены Инвиктус вынуждены иметь дело с возрастающей популярностью кровососов в массовой культуре. Ещё недавно вампиров считали сказочными персонажами. Теперь сам образ вампира проник в культуру Америки, в книги и фильмы, музыку и картины. С этим нужно что-то делать.

Ланцеа Санктум

Всё предыдущее десятилетие Благословенные наблюдали за тем, как их родная страна превращалась в современный Содом, а теперь она начала свой путь наверх. Религиозное возрождение шагает по стране в полную силу во главе с новым харизматичным видом проповедников – телеевангелистами.

У людей нет времени, чтобы посещать церковь каждую неделю, однако они готовы смотреть на кудесников, проводящих свои проповеди с блеском и мощью концерта Ван Хален. Благословенные приспособились к этой игре. Теперь они улыбаются, слушают окружающих и произносят слова сочувствия. Больше того, они сами сетуют на эти

времена сатанистов, преступников и безумцев. Потому что они поняли, что если что-то и способно обратить человечество к Богу, так это страх. И они постоянно напоминают людям и Проклятым, что им нужно бояться. Просто теперь они делают это, стоя в рядах самих грешников.

Неореформисты: Этой фракции восьмидесятые предложили первую крупную возможность создать аналог ветхим традициям Благословенных. Они проповедуют свою веру в новом, уникальном ключе, делая это с любовью и стилем. И в отличие от консервативных членов Ланцеа Санктум, они готовы принимать в свои ряды таких же энтузиастов и революционеров – даже если они одеты в кожаные куртки и задевают своими причёсками потолок.

Учение Толлисона: И напротив, Учение Толлисона получило новую волну последователей потому, что эти Сородичи не приемлют даже самых мягких форм инакомыслия. К ним присоединяются те, кто напуган хаосом нового века и хочет вернуться к старому укладу. Некоторые адепты Учения собирают целые культы смертных и уезжают с ними в глубинку, где начинают жить по заветам своих отцов – или сиров.

Ордо Дракул

Восьмидесятые были прекрасным временем для Драконов. Научно-технический прогресс развивался в таком быстром темпе, что даже членов их ордена перестали считать эксцентричными. Чудеса науки – пусть даже в смешном и нелепом виде – изображались в каждом втором фильме, и смертные свидетели даже могли принять очередной эксперимент Ордо Дракул как инсценировку или подражание известному образу.

Пожалуй, из всех ковенантов Драконы меньше других пострадали от изменений восьмидесятых. В сущности, они были даже рады принять перемены, охотно изучая всё, что им предлагало новое время.

Свора Белиала

Даже если в восьмидесятые годы Отрёкшиеся и не стали опаснее, чем раньше, они точно стали вести себя заметнее. Возрождение консервативного христианства и сопутствующий ему рост власти Ланцеа Санктум заставлял членов Своры искать ресурсы для выживания – а это трудно сделать, всё время оставаясь в тени. Учитывая, что всё это дополнялось массовой “сатанинской истерией” среди обычных людей, Своре приходилось искать друзей среди других Проклятых несколько чаще, чем в большинство периодов своей истории.

Вероятно, слухи о том, что вечные изгнанники наподобие Морбус и Аколитов заключали сделки со Сворой Белиала, не всегда оказывались просто *слухами*. Но так это или нет, Свора Белиала играла буквально ту же роль среди Проклятых, которую коммунисты играли среди обычных американцев.

Говоря простым языком, в эти годы Отрёкшиеся вели себя с чрезвычайной активностью. Они вербовали подростков, которые бунтовали против родителей и их католической веры. Они проникали в рокерские тусовки, в которых носить серебряные пентаграммы или откусывать головы летучим мышам в те годы было обычным делом. Они связывались с сектантами и оккультистами. И наконец – да, они выходили на культы подлинных сатанистов, принося вместе с ними жертвы, чтобы призвать в этот мир духов ужаса и порока.

Глава третья:
Истории о грехе

Вполне вероятно, что к этой минуте вы уже начинаете задаваться вопросом, как вообще можно рассказать хоррорную историю об эпохе длинных волос, тяжёлого металла, неона и парашютных штанов. Ответ на этот вопрос не так сложен, как можно подумать. Несмотря на всю ностальгию, связанную с восьмидесятыми у современных американцев, мы говорим об эпохе великого страха и паранойи.

Угроза ядерного удара, СПИД, сатанизм, неведомые технологии и само чувство неумолимого бега истории – всё это вызывало у людей подсознательный страх перед окружающим миром. И именно *миром*, а не отдельными его представителями.

Рассказывая истории о восьмидесятых, не забывайте об скорости и интенсивности. Одной из самых сильных сторон этого периода на всём его протяжении был колоссальный *напор*. Всё тогда было по-крупному. Не яркий свет, а ядовитый неон. Не музыка, а тяжёлый металл. Не бизнес, а война корпораций.

При составлении заметок для грядущей истории не стесняйтесь повышать масштаб войн и конфликтов между Сородичами до предела. Пусть это коснётся и игроков. Одна неудачная операция – и они потеряли свой бизнес. Одна недолгая история – и структура всего домена выглядит совершенно иначе.

В то же время помните, что противники также будут стремиться к лёгкому обретению богатств и власти. Опирайтесь на элементарную логику. С необузданной сексуализацией отношений приходит СПИД. С чрезмерным употреблением наркотиков приходит организованная преступность. С откровенной жадностью приходит угроза предательства.



К слову о СПИДе

СПИД представляет собой весьма и весьма сложное вирусное заболевание, которое практически неизвестно врачам в восьмидесятые годы. В хронике **New Wave Requiem** распространение СПИДа лучше всего использовать в качестве таинственного сюжетного инструмента, а не прямолинейной угрозы.

Иными словами, не нужно заставлять персонажей проверяться на СПИД после неудачного броска дайсов. Сделайте это частью повествования. Возможно, персонаж узнаёт, что в его квартале появился разносчик СПИДа. Вскоре он находит случайное доказательство того, что разносчиком является он сам. Что он будет делать?

На всякий случай отметим: как и в случае с большинством других земных заболеваний, вампиры не страдают от СПИДа. Они могут лишь разносить его. Разумеется, смертные персонажи никак от него не защищены. Заразившись СПИДом, они будут медленно терять очки Выносливости и Здоровья, хотя длительность этого периода определяет Рассказчик. Теоретически даже смертельно больной персонаж может дожить до конца всей хроники. Однако вампирам СПИД не угрожает. Точка.

К сожалению для Сородичей, у них есть собственные аналоги СПИДа. Малкавианский недуг, описанный в книге **Ventrue: Lords of the Damned**, распространился в восьмидесятых настолько, что далеко не раз заставлял “чистых” Сородичей изгонять или даже *уничтожать* вампиров, проявляющих хотя бы самые лёгкие признаки помешательства. Большинство делало это из страха подхватить загадочную болезнь от безумцев. Другие просто считали тех проклятыми – даже среди других Проклятых. Не стоит и говорить, что, как и в случае со СПИДом, в распространении Малкавии часто обвиняли представителей Морбус и Своры Белиала.



Хэппи-энд

Главным клише художественных произведений этого периода считается хэпии-энд. За редкими исключениями, хорошие парни побеждали, плохие теряли всё, и любые персонажи, симпатичные зрителю, жили долго и счастливо. Даже фильмы ужасов и остросюжетные романы часто уберегали героев от настоящих несчастий.

Но вот вам крутой поворот: вампиров нельзя назвать хорошими парнями. Они злодеи. Если бы они жили в стереотипном произведении восьмидесятых, они проиграли бы в схватке с добродетельными героями. Вам не обязательно отходить от канонов восьмидесятых: это всё ещё мир, в котором добро побеждает зло. Просто вампирам не посчастливилось оказаться на стороне проигравших. Другое дело, что если игроки будут вкладываться в то, чтобы сделать вампиров истинными героями своей истории, вполне возможно, что вам стоит отступить от клише и позволить им победить – хотя бы на этот раз.

Монтаж

Техника монтажа известна любому ценителю кино, особенно если вы любите фильмы восьмидесятых. Чаще всего её использовали в спортивных драмах, показывая, как герой тренируется перед состязанием. В сущности, на протяжении этого десятилетия вышло столько фильмов, заполненных монтажными сценами, что к началу девяностых она превратилась уже в пародийный приём.

Однако Рассказчик может специально вводить аналоги монтажа в свою хронику. Это означает, что определённые эпизоды могут повествовать не о конкретных событиях, происходящих здесь и сейчас, а о продолжительной деятельности персонажей в определённом месте.

Конечно, использовать такой приём имеет смысл только в том случае, если вы уверены, что игроки оценят вашу стилизацию. Тем не менее, в самой технике нет ничего дурного: более того, вы можете использовать её и в других играх. Монтаж позволяет сократить несколько долгих или похожих сцен до быстрого увлекательного описания. Наконец, вы можете использовать эту технику для того, чтобы параллельно описывать сцены, происходящие с вашими персонажами, когда они разделяются.

Как выглядит монтаж? Очень просто. Фактически вы используете его всегда, когда говорите что-нибудь вроде “Ладно, вы провели последние несколько недель за созданием культа из восьми преданных служителей”. Просто в таком примере вы не сосредотачиваетесь на деталях, не делаете бросков и не переключаетесь между разными персонажами.

Монтаж вносит только одно нововведение: своего рода “покадровое” воспроизведение жизни героя. Каждая сцена или кадр монтажа должны занимать не больше, чем одно-два предложения наподобие “Вечером в баре вы видите Дэррила, который пожимает руку члену другой банды”.

Если сцены монтажа предполагают какие-либо конфликты или соревнования, вы можете свести каждую из них к одному мгновенному состязанию. Например, в ситуации, когда ваши протагонисты пытаются выудить информацию из стукачей в разных частях города, игроки могут пройти по одной проверке Манипулирования + Знания улиц против Решительности + Самообладания информатора (для простоты считайте, что это 2 или 3 дайса). Турнир боевых искусств можно свести к проверке Выносливости + Рукопашного боя против Выносливости + Рукопашного боя среднестатистического соперника – и да, при длительных соревнованиях Выносливость не менее или даже более важна, чем Сила.

Вот и всё. Пользуйтесь на здоровье.

Необязательные правила

Хотя технику монтажа тоже можно приписать к необязательным правилам, ниже предложены непосредственно игромеханические идеи для отражения духа восьмидесятых.

Адаптируйся или умри

В период стремительных изменений истинной силой обладает лишь тот, кто умеет использовать блага и ресурсы нового времени. Для того чтобы отразить это на игромеханическом уровне, вы можете награждать дополнительным очком опыта каждого игрока, который придумывает радикально новое решение проблемы. Разумеется, если игрок использует это правило для оправдания совершенно безумных действий, вам следует с ним поговорить – или просто забрать подаренное очко.

Как вариант, вы можете вознаграждать игроков за использование современного мышления, но лишь в том случае, если это помогает создать контраст между атмосферой восьмидесятых и зарождающимся менталитетом нового тысячелетия.

Гнев и Жадность

Для того чтобы лучше отразить дух времени, вы можете позволить игрокам выбирать Гнев и Жадность в качестве Добродетелей. Пусть нравы того времени станут единственными критериями нравственности. Вы можете даже решить, что Воздержанность и Благоразумие считаются в этот период Пороками.

Подточенный Маскарад

Учитывая популярность вампирской тематики в масс-культуре и общую разнузданность общества Сородичей, вы можете решить, что в эти годы смертным становится легче выйти на Проклятых. Любая попытка смертного или другого существа определить в ком-либо из окружающих кровососа проходит с бонусом +1 или +2.

Сюжетные зарисовки

- В городе появляется неонат, которого сир бросил вскоре после Обращения – что вполне соответствует духу времени. Молодой вампир ещё не научился контролировать свои силы и ничего не знает об обществе Проклятых, однако своим поведением уже привлёк нежелательное внимание. Если его не найти в пределах считаных ночей – или даже часов, – вся раса вампиров окажется на грани разоблачения.
- Котерия натыкается на следы массового Обращения смертных (что может быть связано с предыдущим сценарием). Кем бы ни был сир этих вампиров, он явно не собирается останавливаться и ищет новых потомков. Возможно, он болен Малкавией или состоит в Своре Белиала и планирует нападение на местных Проклятых. Так или иначе, Князь просит котерию разыскать преступника.
- Местные СМИ сообщают о неожиданном обнаружении СПИДа сразу у нескольких членов городского совета. Как известно, большинство инфицированных недавно посещали ночной клуб, принадлежащий Князю домена. Обеспокоенные служители требуют провести расследование ситуации, но Князь отклоняет их настойчивые просьбы. Политические соперники Князя решают взять дело в свои руки и обращаются к персонажам с просьбой расследовать это дело.
- Из каналов городской Какофонии становится известно о серии жестоких убийств. Поначалу нападения кажутся несвязанными, и полиция подозревает скучающих подростков. Однако последние случаи предполагают хотя бы частичную связь убийц с вампирами. Расследование выводит героев на секту готов, которые обладают на удивление обширными знаниями о Сородичах.
- Молодой член Инвиктус решил объединить с Картианцем свои ресурсы для приобретения успешного предприятия. Вместе они искусственным образом повышают

акции своей компании, а затем продают их разом. Проблема состоит в том, что на крючок клюют как сир Инвиктус, так и сир Картианца. Они покупают акции предприятия незадолго до того, как становится понятно, что компания практически ничего не может им предложить. Теперь каждый из сиров убеждён, что другой осознанно заманил его в ловушку. Сами же виновники конфликта обращаются к котерии протагонистов, умоляя их удержать сиров от мести, а домен – от войны.

• Котерия клубных тусовщиков даёт своему стаду побольше кокаина, чтобы затем получить наркотический эффект через потребление крои. Тем не менее, по мере того как кровавые куклы один за другим умирают от передозировки, полиция начинает всё пристальнее следить за клубом.

• К Князю города обращается неизвестный Сородич, который называет себя политическим беженцем из Москвы. Он просит убежища на американской земле, понимая, что вскоре за ним явятся Сородичи из его родного домена. Тем не менее, он продолжает верить в идеалы коммунизма и, получив убежище, начинает активно вербовать Картианцев – что у него получается безупречно. Действительно ли он бежал из Москвы – или его заслали в домен для нарушения политического единства американцев?

• В последние несколько месяцев смертные начинают активно вступать в языческие культы. Средства массовой информации (и Ланцеа Санктум) приписывают эту тенденцию “сатанинскому вмешательству”. Пользуясь связями с Князем, Благословенные начинают давить на Колдовской круг, призывая его выдать “своих друзей из Своры Белиала”. Сир одного из протагонистов, сам состоящий в Колдовском круге, просит котерию найти способ снять это давление.